Começando com a papelada: Game Design Document

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e esta é a Aula 6 da disciplina de Game Design. Inicialmente vou apresentar o modelo de Canvas focado no Game Design para auxiliar o início da produção da documentação, depois vamos entender como estruturar a documentação do game designer e como o Game Design Document é importante e finalmente vamos dar início a produção de um GDD de modelo, identificando as sessões e suas importâncias.

O Game Design Canvas é o seu projeto de jogo digital em apenas uma página. Sabe-se que nem sempre é fácil tirar as ideias da cabeça e passá-las para o papel. Por isso vamos usar esta para falar do Game Design Canvas, criado por Thiago Carvalho. Vamos usar o Canvas para estruturar o projeto e depois começar a documentação de fato, mais completa e estruturada.

O Game Design Canvas é como se fosse uma Tela ou um Quadro, ele tem essa origem que condensa todas as informações do jogo em um local só. Essa ferramenta permite que os projetos sejam visualizados de uma maneira mais rápida e colaborativa, porque prevê a participação de todos os envolvidos nas ideias que vão dar corpo ao trabalho. Na metodologia Canvas, que vem de um quadro de Design Thinking chamado "*Business Model Canvas*", não exclusivamente para games, são usadas áreas que vão formar um mapa descritivo do projeto. Isso fica fácil para mostrar o projeto para outras pessoas sem elas acessem uma documentação extensa, assim o jogo pode ser entendido com mais clareza e objetividade.

Além dos quadros presentes no Canvas, é indicado definirmos alguns tópicos do projeto:

- Propósito: Qual é o propósito do jogo? Porque ele está sendo feito? Se o jogo é educativo, se é voltado ao entretenimento.

- Prazos: Os prazos são relacionados às datas de entrega do projeto. Quando teremos o protótipo, versão de testes e o jogo finalizado, por exemplo.

- Custos: São as partes relacionadas ao quanto o meu projeto vai custar de fato, quais equipamentos vou precisar, quanto vou gastar de luz durante todo o processo, quanto será necessário para pagar a equipe de desenvolvedores e etc.

- Equipe: É quem vai fazer o jogo com você. Com isso podemos definir se o jogo vai ser totalmente desenvolvido por conta própria, se vamos precisar de auxílio externo contratando terceiros - freelancers na indústria de jogos - e entre outros.

É possível desenvolver todo esse planejamento em um quadro também, usando *post it's* para cada sessão, de forma mais palpável e analógica. Mas para realizar de maneira digital, um template está disponível no material de apoio desta aula para podermos trabalhar em cima dele de maneira livre. Saibam que o Game Design Canvas ajuda bastante a estruturar todo o projeto logo no início, pois o resultado é palpável e o modo de trabalho é muito prático e certeiro.

Para abordarmos **os primeiros passos na documentação**, vamos relacionar desenvolver jogos com a culinária. Como fazer comida, fazer jogos significa que você primeiro precisa de uma receita, e essa receita é o game design do jogo. Tendo a receita certa é importante para que o prato saia saboroso. E não estamos fazendo uma sopa mal feita, jogando ingredientes aleatórios no

caldo e ver o que acontece. Temos que ter certeza de que a documentação cobre não apenas o que está dentro do jogo, mas como ele pode s ito e como ele pode ser reproduzido - como se fosse uma receita mesmo. Conforme vamos desenvolvendo o jogo, vamos seguindo a receita conforme o documento, mas estejam cientes que ela vai mudando durante esse processo, especialmente se algo não dá certo no jogo, vamos colocando e tirando ingredientes.

Podemos ir temperando o jogo "à gosto", algumas partes vão ser mais temperadas outras mais simples. E assim como um prato, estúdios de desenvolvimento de games ou um grupo de pessoas criando um jogo tem um tempo para produzir um jogo, então temos que ser responsáveis para respeitar o prazo de como criar tudo, e "cozinhar" como vai estar descrito na receita respeitando o tempo certo. Que receita é essa? É um dos documentos mais importantes do desenvolvimento de um jogo, o GDD =

Game Design Document

Um modelo pronto de GDD não existe, não existe um *template* mágico que somente substituindo as características de um documento que já exista pelas características do nosso jogo finaliza-se o processo. Nunca existiu e nunca existirá. Temos que ir construindo este documento desde a fase conceito / pré-produção do jogo até a conclusão dele, pra ter a receita finalizada no fim do processo. Além disso, cada GDD é feito para cada equipe, não temos como reproduzir um mesmo documento para desenvolvedores diferentes. E acreditem, a documentação é uma parte muito importante do game design.

A documentação auxilia os desenvolvedores em dois temas, **memória e comunicação**. O game design do jogo vai estar cheio de decisões importantes que definem como o jogo funciona e por que funcionam desta maneira. E há uma boa chance de você não conseguir se lembrar de todas

essas definições. Quando essas ideias estiverem frescas na sua mente, você provavelmente vai achar que são impossíveis de esquecer. Mas duas semanas depois e duzentas decisões de design depois, é muito fácil esquecer. Se você adquirir o hábito de registrar suas decisões de design no GDD, evitará o trabalho de resolver os mesmos problemas novamente.

As decisões sobre o game design do seu jogo devem ser comunicadas a outras pessoas na equipe, às vezes 2 ou 3, às vezes centenas de outros profissionais. Os documentos são a melhor maneira de fazer isso. E essa comunicação não será sempre sua para as outros. Será um diálogo constante, porque, sempre que uma decisão for colocada no papel, alguém de outra área vai encontrar um problema com ela ou descobrirá uma maneira de melhorar essa situação. Os documentos podem adicionar mais mentes criativas no game design para encontrar com mais rapidez as deficiências no design do jogo.

Sessões de um GDD:

1.Título

A primeira sessão do documento deve conter o título do jogo, as plataformas de destino, qual o público-alvo e a data de conclusão prevista para o projeto.

2. Resumo / Esboço do jogo

Alguns parágrafos para contar onde o jogo começa, onde é o meio e onde é o fim. Descreva resumidamente o fluxo da ação do jogo no contexto dos locais que os jogadores se encontrarão.

3. Personagens

Qual é o personagem (ou personagens) que o jogador estará controlando, quais seus detalhes como idade, sexo e outros antecedentes dele, como se fosse um dossiê.

4. Gameplay

Qual é a jogabilidade e detalhe como a sequência do jogo é apresentada. Descreva quantos capítulos tem a história, se o seu jogo está dividido em níveis ou rodadas e etc.

5. O mundo do jogo

Apresente algumas imagens e descrições do mundo do jogo, composições de cenário e ideias dos caminhos que o personagem vai atravessar. Se não estiver nada iniciado, referências ajudam. Liste todos os ambientes mencionados na história.

6. Experiência

Quais as sensações que o jogo quer proporcionar aos jogadores. Descreve se o jogo tem humor, se é horripilante ou emocionante etc. Quando as emoções e estados de espírito do jogador devem ser invocados pelo seu jogo.

7. Mecânicas e dinâmicas

Descrever todas as mecânicas e dinâmicas do jogo que falamos anteriormente, se vai ter obstáculos, se vai ter ações inusitadas, se vai ter itens que vão melhorar as estatísticas do jogador, se ele precisar coletar coisas para o sistema de economia e etc.

8. Inimigos

Descrever os inimigos de maneira detalhada. Se o jogo não tem inimigos, se um obstáculo usa inteligência artificial, ele se qualifica como um personagem inimigo e isso deve estar mencionado nesta sessão.

9. Multijogador e material adicional

Descrever sobre o modo multijogador do seu jogo. Para quantos jogadores é, o multijogador oferece uma jogabilidade que o jogo padrão não suporta e entre outros.

Além disso, nesta sessão você deve mencionar quaisquer materiais adicionais, desbloqueáveis e conquistas que irá encorajar os jogadores a repetir o jogo.

10. Monetização

Descrever os modos que o jogo monetiza. Se for um sistema "free-to-play" onde os jogadores podem baixar gratuitamente o jogo principal, quais as opções de usar dinheiro real para estender sua experiência de jogo. Se for um sistema "premium", o que vem já dentro do jogo. O que os jogadores estão comprando com seu dinheiro? Tempo? Poder? Customização? História extra? DLC? Expansão?

Esta foi a primeira parte da introdução a documentação da disciplina. Na próxima aula continuaremos a explorar o Game Design Document.

Atividade extra

Documentação rara encontrada com o Game Design original do jogo Diablo:

Link: http://www.graybeardgames.com/download/diablo_pitch.pdf

Palestra da GDC

Ferramentas de Game Design: Quando tabelas e fluxogramas não são o bastante
YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=XPPtLNkVPWY

Referência Bibliográfica

CARVALHO, Thiago. **Game Design Canvas**, Marketing & Games,

<http://www.marketingegames.com.br> Acesso em: Ago 2020

FULLERTON, Tracy., **Game Design Workshop**. 3rd Edition, NW, CRC Press. 2014

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games.** Tradução da 2a Edição Norte-Americana. São Paulo, Cengage Learning Brasil. 2012

RABIN, Steve.**Introdução ao Desenvolvimento de Games** - Vol. 1. Tradução da 2a Edição Norte-Americana. São Paulo, Cengage Learning Brasil. .

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

Ir para exercício